

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat mempengaruhi masyarakat akan memudahkan proses pada semua bidang. Informasi adalah salah satu faktor penting untuk kemajuan suatu lembaga.

Saat ini perkembangan teknologi sangat member dukungan bagi kemajuan sistem pengolahan data pada suatu lembaga, terutama pemanfaatan teknologi berbasis komputer. Komputer sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan sebagai pengolah data dan informasi memungkinkan user atau lembaga melakukan pengolahan data-data secara cepat dan menghasilkan output (informasi) yang dibutuhkan secara cepat. Selain itu, komputer juga membantu user dalam hal penyimpanan data dalam jumlah yang besar.

Komputer mempunyai peran yang sangat penting dalam dunia kerja. Banyak lembaga yang sangat tergantung dengan keberadaan komputer. Pengguna sistem komputer dalam dunia kerja sangat membutuhkan sebuah pengolah data, sehingga proses penyajian laporan dapat dilakukan secara tepat, cepat, efisien waktu, dan meminimalkan lambatnya informasi. Hal ini juga dapat memudahkan pihak terkait dalam mengambil keputusan.

Joga fitness merupakan perusahaan yang masih menggunakan presensi secara manual, yang mempunyai kelemahan dalam bidang kearsipan data-data presensi, sehingga informasi yang didapat tidak cepat dan akurat.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut maka dinuat aplikasi presensi pada Jogja Fitness yang masih manual menjadi sistem terkomputerisasi sehingga mempercepat kerja kinerja waktu. Selain itu akan meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam proses rekap dan laporan yang dilakukan secara manual.

Aplikasi Presensi di Jogja Fitness Jl.Nusa Indah No 55 Condongcatur merupakan penyajian informasi yang menyajikan informasi yang mempunyai kecepatan , keakuratan. Dengan adanya sistem informasi kemudian diaplikasikan sebagai rekam data presensi. Sehingga menghasilkan informasi yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang sebuah aplikasi presensi pada jogja fitness?
- b. Bagaimana mengimplementasikan system informasi presensi berbasis biometrika sidik jari pada jogja fitness agar dapat menghasilkan sistem informasi presensi yang efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Pembuatan sistem informasi presensi yang berbasis komputer menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0 dan My SQL.
- b. Pengolahan presensi masuk ditujukan untuk mendata para member di saat masuk fitness.
- c. Pengolahan data member untuk mendata biodata seperti nama, alamat, dan tanggal pendaftaran sesuai waktu fitness yang di ambil.
- d. Laporan informasi presensi secara periodic.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini antara lain :

- a. merancang sebuah aplikasi presensi pada jogja fitness.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

a. Bagi Penulis

1. Memperoleh pengetahuan baru sesuai bidang yang diteliti dan mempunyai pengetahuan dilapangan.
2. Mendapat gambaran yang nyata, serta dapat membantu merumuskan masalah bagaimana merancang dan membuat Aplikasi presensi pada jogja fitness.
3. Menerapkan ilmu dan teori yang telah ditetapkan selama kuliah, terutama yang berkaitan dengan sistem informasi.
4. Melatih untuk membuat karya nyata yang berguna bagi suatu instansi tertentu dalam bidang penelitian.

b. Bagi Jogja Fitness

Sebagai alternatif baru jogja fitness untuk dapat memanfaatkan aplikasi presensi sebagai sumber informasi yang cepat dan akurat.

1.6 Metode Penelitian

Penyusunan skripsi ini harus di dukung dengan data-data yang valid dan tepat agar dapat memperoleh hasil yang maksikal. Agar tujuan dalam penelitian

dapat tercapai diperlukan metode dalam pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

A. Pengumpulan Data

1. Observasi.

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara personal dan langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan pada objek penelitian.

2. Wawancara.

Suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti untuk memperoleh informasi sebagai acuan dalam menemukan solusi terbaik.

3. Metode keputusan.

Metode penelitian yang dilakukan dengan cara menggunakan buku atau literature yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

4. Metode dokumentasi.

Metode untuk pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen instansi terkait.

B. Analisis sistem

Metode analisis sistem ini dapat mengidentifikasi masalah tentang cara pembuatan sistem informasi pada joga fitness secara jelas dan kemudian menentukan cara pemecahannya. Analisis yang digunakan yaitu:

1. Analisis PIECES digunakan untuk menganalisis kelemahan sistem yang lama.
2. Analisis kebutuhan sistem yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional.
3. Analisis kelayakan sistem, dengan menggunakan analisis kelayakan teknis dan ekonomi.

c. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang ingin dibuat seperti perancangan database, relasi, ERD, DFD, flowchart dan user interface.

d. Pembuatan program

Program ini dibuat menggunakan Visual Basic 6.0 berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

e. Pengujian program

Menguji aplikasi yang telah dibuat agar aplikasi yang dihasilkan bebas dari kesalahan dan aplikasi yang dihasilkan dapat berjalan dan mudah dipahami oleh pengguna. Ada dua metode untuk melakukan unit pengujian, yaitu :

1. Black Box Testing, pengujian yang dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan.

2. White Box Testing, pengujian yang dilakukan dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

1.7 Sistematika Laporan

Dalam laporan skripsi ini, penulis menyajikan dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan secara garis besar tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dan sistematika penulis.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori penunjang yang akan membahas tentang konsep dasar sistem sistem informasi dan konsep dasar data serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi perancangan sistem yang akan di buat dengan perancangan basis data dan perancangan antar muka.

BAB IV. IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan diuraikan tentang penjelasan sistem yang dibuat yang berisi rencana implementasi dan pembahasan program aplikasi yang akan dibuat

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang dibuat oleh penulis.

